

⊕ Stärken

- + detailverliebte Strategiekarte
- + spannendes Talentsystem
- + Loyalität als neues Spielelement
- + mehrstufige Belagerungen

⊖ Schwächen

- für Europäer möglicherweise uninteressantes Szenario

Shogun 2 Total War

Schon in einem halben Jahr soll der Krieg um Japan starten.

Jetzt verraten die Entwickler endlich Details zur Kampagne. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Napoleon: Total War, GS 04/10: 84 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7029

Wenn man mal davon absieht, dass sich die Leute hier gegenseitig die Köpfe einschlagen, gleicht Japan im Frühling einer Märcheninsel. Rosa Kirschbäume wogen im Wind, Sonnenstrahlen tasten nach verschneiten Berggipfeln, smaragdgrüne Wellen rollen an Sandstrände. Und zwar auf der Hauptkarte

des Strategietitels **Shogun 2: Total War**, die der Entwickler Creative Assembly kürzlich enthüllt hat. Der erstmals frei drehbare Spielplan beweist schon auf den ersten Blick, wie viel Detailliebe die Entwickler in den leicht surrealen Grafikstil investiert haben. Wobei man das 3D-Terrain erst dann bewundern kann, wenn man es erkundet hat. Anders als in den Vorgängern verdeckt anfangs ein Kriegsnebel die Karte, der ledi-

gich zweidimensionale Kartenumrisse zeigt. Die schicke Landschaft wird sich zu dem spielerisch auswirken. Wer etwa mit einer Armee durch Gebirgspässe marschiert, muss damit rechnen, bei Steinschlägen ein paar Soldaten zu verlieren. Aber was soll's, Verluste lassen sich eh nicht vermeiden. Schließlich tobt auf der Märcheninsel ein erbarmungsloser Krieg um den Thron des Tenno, des japanischen Kaisers.



Auch wenn jeder Clan dieselben Truppentypen einsetzt, unterscheiden sich die Katana-Soldaten anhand ihrer Rüstungen und Banner.

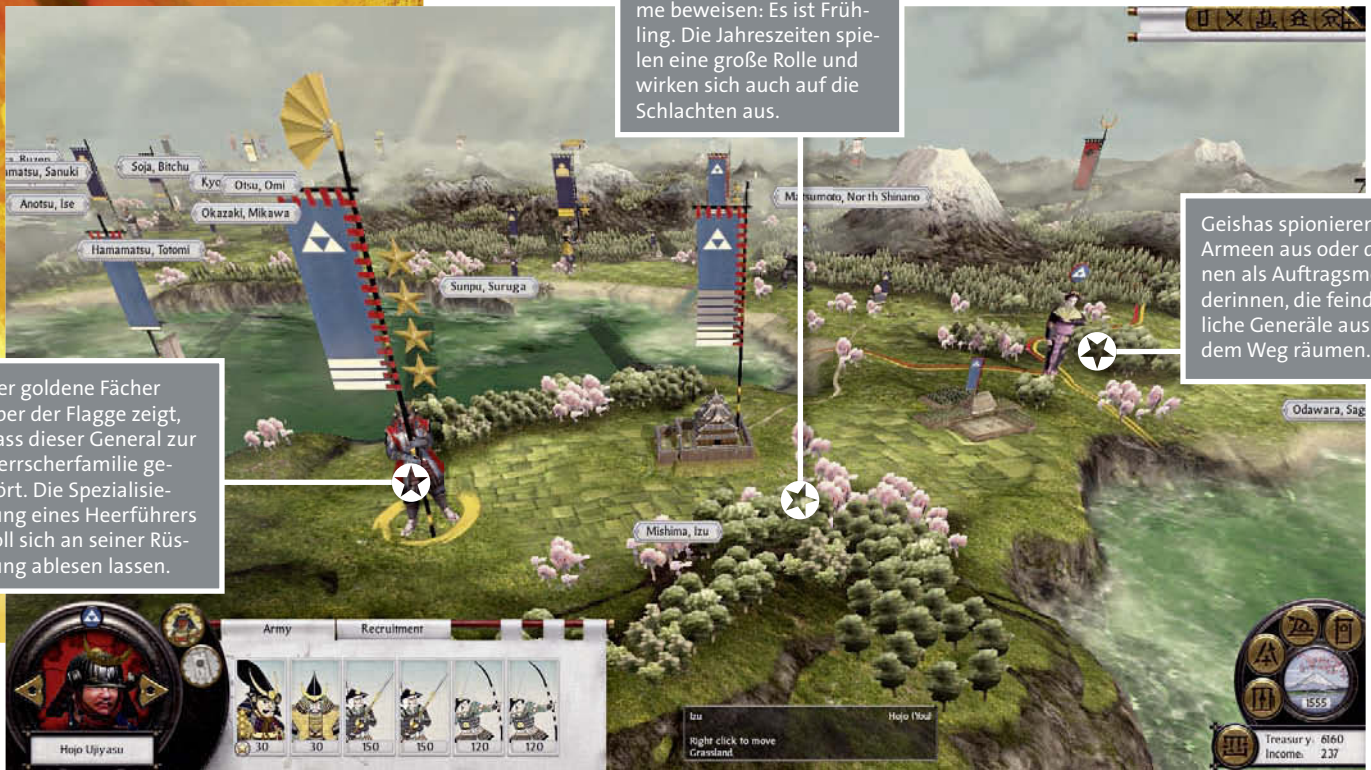
Gemäß der **Total War**-Tradition herrschen Sie auch in **Shogun 2** als Fürst und Feldherr in Personalunion. So verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und schlagen zugleich Echtzeit-Massenschlachten. Neu ist, dass Sie dabei Erfahrungspunkte verdienen, die Sie in einen Talentbaum mit fünf Ästen investieren. Falls Sie etwa die militärische »Bushido«-Karriere wählen, profitieren Ihre Truppen von Vorteilen wie einem erhöhten Marschtempo und neuen Spezialattacken wie Brandpfeilen. Der friedliche »Weg des Chi« erhöht hingegen die Wirtschaftskraft Ihres Reiches. Alle Fähigkeiten wird Ihr Feldherr freilich nicht lernen können, auch im alten Japan ist Spezialisierung Trumpf.

Das gilt ebenso bei den Spezialeinheiten, denn Generäle, Ninjas, Geishas und Kampfmönche lassen sich nun ebenfalls von Hand in je sechs Kategorien aufwerten. Beispiels-

Die blühenden Kirschbäume beweisen: Es ist Frühling. Die Jahreszeiten spielen eine große Rolle und wirken sich auch auf die Schlachten aus.

Der goldene Fächer über der Flagge zeigt, dass dieser General zur Herrscherfamilie gehört. Die Spezialisierung eines Heerführers soll sich an seiner Rüstung ablesen lassen.

Geishas spionieren Armeen aus oder dienen als Auftragsmörderinnen, die feindliche Generäle aus dem Weg räumen.



Auf der detaillierten Strategiekarte verwalten Sie Ihr Reich, verschieben Truppen und erobern Provinzen.

weise befördern Sie einen Ninja zum mächtigen Meuchelmörder oder zum Meistersaboteur, der die Bewegungsrate feindlicher Heere senkt. Auch hier können Sie keine Multitalente züchten, in Sachen Kampfkunst bewanderte Schleicher dürfen nicht auch noch Gift einsetzen. Wer alle Punkte in die Mordkunst steckt und die Fluchttalente des Ninjas vernachlässigt, riskiert zudem, dass der Mörder nach getaner Arbeit niedergestreckt wird. Den Erfolg (oder Misserfolg) Ihrer Attentate illustriert **Shogun 2** mit Rendersequenzen.

Als aufstrebender Fürst begründen Sie zudem ein Adelsgeschlecht, das Söhne (die als Generäle Armeen anführen) sowie Töchter hervorbringt. Letztere lassen sich mit rivalisierenden Clans verheiraten, um Bündnisse zu schmieden. Bei Ihren restlichen (lies: nicht verwandten) Untergebenen kommt das neue Treuesystem zum Tragen: Jeder General besitzt einen Loyalitätswert, von grün (er geht freudig für Sie in den Tod) bis rot (er läuft gleich zum Feind über). Einen treulosen Feldherren können Sie zum Ehren-Selbstmord (Seppuku) auffordern, verlieren dadurch aber womöglich einen Nachtkampf- oder Belagerungs-Spezialisten. Wenn Sie den Heerführer nicht aus dem Weg räumen, sinkt allerdings auch die Loyalität Ihrer restlichen Generäle – knifflig.

Eine ebenso knifflige Entscheidung ist, ob Sie Ronin in Ihre Armee aufnehmen – also die herrenlosen Samurai, die hin und wieder ans Tor Ihrer Heimatburg klopfen. Wer die Einzelgänger anheuert, gewinnt zwar starke Krieger, die aber nicht sonderlich treu sind. Falls Sie die Jungs ziehen lassen, könnten sie hingegen brandschatzend Ihr Land unsicher machen. Im späteren Spielverlauf klopft zu-

dem noch eine ganz andere Fraktion an Ihr Burgtor (und das Ihrer Rivalen), nämlich die europäischen Christen. Wer sie willkommen heißt, bekommt mächtige Musketen und Kanonen, riskiert aber, dass das eigene Volk gegen die Missionierung rebelliert.

Und Gründe zum Kämpfen gibt's doch eigentlich schon genug. Besonders viel Arbeit investiert Creative Assembly diesmal in die Belagerungen, die mehrstufig ablaufen sollen. So müssen Sie sich je nach Burggröße durch fünf bis sieben Mauerringe kämpfen; massive Bergfestungen werden selbst mit christlichen Kanonen schwer zu knacken sein, zumal die feindlichen Bogenschützen Ihr Heer beim Angriff mit einem Pfeilhagel begrüßen dürften. Als Verteidiger können Sie den Speiß natürlich umdrehen. Zum Beispiel, indem Sie Invasoren in den ersten Mauerring locken, dann alle Tore schließen



Ich will schlaue Japaner

Michael Graf,
Redakteur,
micha@gamestar.de

Was ich bislang von Shogun 2 gesehen habe, gefällt mir ausgesprochen gut. Besonders die erweiterten Rollenspiel-Elemente sind eine schöne Idee, weil sie die taktische Vielfalt erhöhen. Allerdings besorgt mich, dass die Belagerungen derzeit nur als Konzept existieren – sechs Monate vor dem Verkaufsstart. Hoffentlich erwartet uns hier kein KI-Debakel à la Empire, sonst muss ich Creative Assembly zum Seppuku auffordern.

und die eingesperrten Samurai von oben mit Pfeilen niederstrecken. Klar, das ist ganz schön gemein, aber Japan ist ja auch keine Märcheninsel, sondern sieht nur so aus. **GR**



Wie in Empire liegen wichtige Gebäude wie Häfen auch in Shogun 2 außerhalb von Städten. Rechts schleicht sich ein Ninja an (siehe Lupe), um einen der Generäle auszuschalten.